Volume 9 Issue 3 (2025) Pages 789-796
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Permainan Tradisional sebagai Media Efektif Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini : *Literature Review*

Hanastasya Stephanie Lucky [1]✉, Abdul Muhid[2]
Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia[(1)]
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia[(2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.5949

Abstrak
Dalam era digital saat ini, permainan tradisional mulai ditinggalkan dan dianggap kuno. Namun jika ditelaah kembali, permainan tradisional memiliki ciri khas yang membuat permainan tradisional menjadi sesuatu yang menarik dengan manfaat yang ada didalamnya. Dengan kajian yang dipaparkan, diharapkan dapat menampilkan keunikan permainan tradisional dalam segi manfaat bagi kreativitas anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini ialah menelusuri bagaimana permainan tradisional dapat menumbuhkan kreativitas bagi anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah systematic literature review dengan mencari berbagai referensi dan menganalisisnya. Data yang diperoleh dari penelitian ini ialah 6 artikel dengan kata kunci: Kreativitas, Permaianan tradisional, Perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan permainan tradisional dapat menumbuhkan kreativitas anak dengan memperhatikan strategi dan alat permainan yang digunakan untuk memenangkan permainan, serta modifikasi permainan tradisional dari guru menjadikan permainan tradisional menjadi lebih menarik.

Kata Kunci: *Kreativitas Anak, Permaianan Tradisional, Anak Usia Dini.*

Abstract
In today's digital era, traditional games are increasingly being abandoned and considered outdated. However, upon closer examination, traditional games possess characteristics that make them intriguing and beneficial. This study aims to highlight the unique benefits of traditional games for early childhood creativity. The objective of this research is to explore how traditional games can enhance creativity in children. The methodology employed in this study is a systematic literature review, which involves searching for various references and analyzing them. The data collected consists of six articles focused on the keywords: Creativity, Traditional games, and Child development. The findings suggest that traditional games can foster children's creativity by highlighting the strategies and tools employed to win, as well as the adaptations made by teachers to enhance the games' engagement.

Keywords: *Creativity, Traditional games, early childhood.*

✉ Corresponding author Hanastasya Stephanie Lucky
Email Address: hanasteph1401@gmail.com (Surabaya, Indonesia)
Received 7 July 2024, Accepted 14 January 2025, Published 2 April 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.5949

Pendahuluan

Perubahan dan tantangan yang terjadi pada abad ini menuntut pelajar untuk dapat mengembangkan kreativitas, komunikasi, karakter, adaptasi dalam masyrakat, ketrampilan dalam memecahkan masalah, dan bekerja sama dengan lingkungannya (Mardhiyah et al., 2021). Dapat dikatakan bahwa keterampilan kreativitas menjadi jauh lebih penting bagi generasi saat ini, terutama sejak kreativitas telah dipilih sebagai bidang inovatif untuk *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2021 oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* (Vincent-Lancrin et al., 2019). Kreativitas juga dianggap penting di dalam sistem pendidikan di indonesia tertuang dalam UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Sistem Pendidikan Nasional memiliki salah satu tujuannya yaitu membentuk manusia yang kreatif (Herawati, 2019).

Menurut para psikolog, usia prasekolah merupakan masa dimana anak mulai terbentuk dan tumbuh lebih imajinatif dibandingkan usia lainnya(Behnamnia et al., 2020). Untuk membangun kreativitas yang ada didalam diri anak, guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup tentang kreativitas itu sendiri. Pembelajaran dikatakan efektif dalam mengembakan kreatifitas ketika siswa diberikan kesempatan untuk bertemu dan membangun konsepnya sendiri serta adanya pengembangan kentrampilan dalam berpikir(Suswandari et al., 2020). Tantangan sebenarnya didalam kreativitas bukan terletak pada bagaimana menumbuhkan kreativitas pada siswa, namun pada pencegahan hilangnya kreativitas karena kurikulum yang tidak imajinatif. Pendidik diminta untuk memberikan lingkungan yang interaktif sehingga menciptakan "ide-ide generatif" dan adanya kontribusi terhadap inovasi (Heider & Jalongo, 2014).

Salah satu penelitian telah menekankan hubungan erat antara bermain dan kreativitas. Dari berbagai perspektif teoritis, bermain dengan beragam modalitasnya sangat penting untuk perkembangan karena merangsang rasa ingin tahu, fleksibilitas, improvisasi, dan mendorong perilaku pemecahan masalah yang mengarah pada pembelajaran, peniruan, dan adaptasi terhadap perubahan, hal ini penting bagi kreativitas anak (Garaigordobil & Berrueco, 2011). Vygotsky berpendapat bahwa kegiatan ini penting untuk perkembangan anak, dan khususnya untuk pengembangan kreativitas, seperti dalam bermain "kita dapat mengidentifikasi proses kreatif pada anak-anak sejak usia paling dini" (Hammershøj, 2021). Kecenderungan anak-anak untuk bermain menunjukkan kecenderungan terhadap kreativitas di kemudian hari. Secara umum didapatkan bahwa masa prasekolah mempengaruhi perkembangan potensi kreatif anak selanjutnya; ini menggarisbawahi pentingnya pelatihan kreatif pada usia dini (Garaigordobil & Berrueco, 2011).

Kegiatan "bermain" dalam permainan menjadi hal yang penting bagi peningkatan kreativitas. Permainan tradisional merupakan contoh kegitan bermain yang masih menggunakan budaya kearifan lokal. Namun di era saat ini permaianan tradisional mulai ditinggalkan oleh generasi muda karena dianggap kurang menarik. Berdasarkan survei yang dilakukan kepada 30 responden. 63% atau 26 anak (sebagian besar dari responden), jarang bahkan tidak pernah memainkan permainan tradisional (Regiana et al., 2020). Permainan modern (permaian dari telepon pintar) menggeser posisi permaian tradisional sebagai permaianan asli anak-anak, Permainan modern menurunkan kemampuan anak dalam interaksi sosial dan aktivitas langsung dalam pelatihan taktil dan kinestetik yang harusnya didapat dari permainan tradisional (Suhono & Sari, 2017).

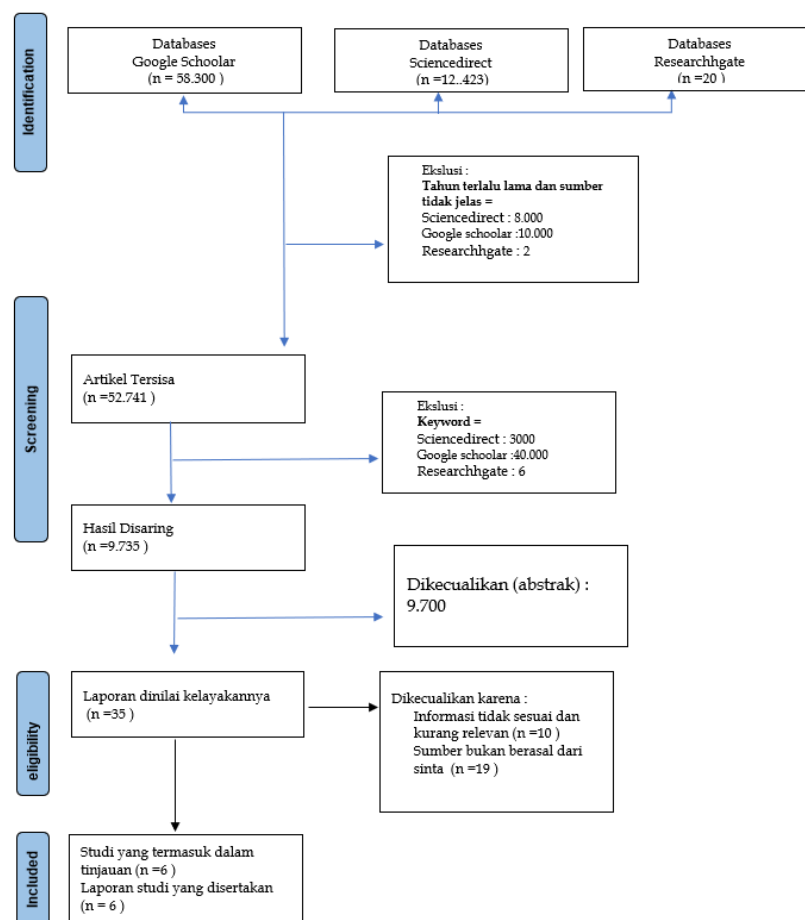
Penggunaan permainan tradisional sebagai salah satu pendidikan yang diberikan menjadi hal yang penting namun masih jarang digunakan terutama pada pendidikan anak usia dini. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Toharudin et al (2021) hanya memfokuskan pada strata SD, SMP,SMA dengan membahas mengenai permainan tradisional "bentengan". Berbeda dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Adi et al (2021) membahas manfaat permainan tradisional dari perspektif guru tk. Maka dari itu penerapan budaya lokal ke dalam pembelajaran penting dilakukan karena berfungsi sebagai katalis bagi kreativitas

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.5949

dan inovasi anak. Hal ini memberdayakan mereka untuk menerapkan tradisi lokal yang unik dalam ekspresi seni, tari, musik, dan upaya kreatif lainnya, menumbuhkan kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan, yang merupakan nilai-nilai yang diwarisi dari nenek moyang mereka (Sakti et al., 2024).

Dari uraian di atas permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini terutama dalam menumbuhkan kreativitas. Tulisan ini mencoba untuk mengetahui lebih jauh tentang perspektif permainan tradisional sebagai media dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Diharapkan melalui tulisan ini budaya lokal melalui permainan tradisional dapat lebih digencarkan untuk masuk dalam pendidikan yang ada di indonesia.

Metodologi

Artikel ini mengadopsi pendekatan penelitian ***Systematic Literature Review (SLR)*** untuk memahami secara mendalam, mengidentifikasi, menilai, dan menafsirkan sebuah literatur (Bandara & Syed, 2023).

Gambar 1. Bagan Prisma

Langkah-langkah dalam proses SLR ini meliputi pencarian literatur yang ekstensif melalui berbagai database akademik terkemuka. Penelusuran dilakukan menggunakan google scholar. Fokus pencarian dibatasi pada artikel yang ditulis dalam bahasa Inggris dan indonesia, diterbitkan antara tahun 2010 dan 2022. Beberapa istilah pencarian utama yang digunakan untuk menyeleksi artikel adalah: "Kreativitas", "permainan tradisional", "anak usia dini"

Kriteria inklusi yang ditetapkan untuk menyaring literatur yang relevan dalam tinjauan ini meliputi:1) Penelitian yang mengeksplorasi permaianan tradisional berdampak pada kreativitas, 2) Penelitian yang menilai dampak Permaianan tradisional bagi kreativitas

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.5949

anak-anak, 3) Studi yang menggunakan berbagai metode penelitian masih dalam lingkup tema yang dipilih, dan 4) Penelitian yang dipublikasikan masuk dalam sinta (untuk yang jurnal dalam negeri)

Proses seleksi literatur dimulai dengan peninjauan judul dan abstrak dari artikel yang teridentifikasi dalam pencarian awal untuk menilai relevansinya dengan topik yang diteliti. Artikel yang memenuhi kriteria inklusi kemudian diperiksa lebih lanjut dengan membaca teks lengkapnya secara rinci. Data penting dari penelitian yang dipilih dicatat, termasuk desain penelitian, ukuran sampel, jenis intervensi teknologi yang digunakan, ukuran hasil yang diukur, dan temuan yang diperoleh dari penelitian tersebut.

Untuk memastikan transparansi dan standar yang tinggi dalam pelaporan tinjauan literatur ini, penulis mengikuti pedoman dari *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA)* seperti yang dijelaskan oleh Boonroungrut et al., (2022). Langkah-langkah yang diikuti dalam proses ini adalah: 1) Pencarian data di basis data yang dipilih, 2) Identifikasi artikel yang relevan dan penilaian awal dari abstrak mereka, 3) Penerapan kriteria inklusi dan eksklusi untuk menyaring artikel yang akan ditinjau lebih lanjut, 4) Pengambilan dan peninjauan teks lengkap dari artikel yang dipilih, dan 5) Analisis menyeluruh dari data yang terkandung dalam artikel yang telah dipilih. Selengkapnya diilustrasikan pada gambar 1.

Hasil dari penelitian yang terpilih kemudian disintesis menggunakan pendekatan naratif. Sumber referensi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Sumber Referensi

Judul	Penulis dan Tahun Terbit
Membangun Kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa	Ahmad Tabi’in/2016
Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak	Siti Nur Hayati1, Hibana/2021
Peningkatan Kreativitas Anak melalui Alat Permainan Tradisional dari Pelepah Daun Pisang Siswa Kelas B PAUD Bintang Kartika	Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, Tiara Astari, Sri Rahayani/2022
Influence of Traditional Sporting Games on the Development of Creative Skills in Team Sports. The Case of Football	Alexandre Oboeuf, Sylvain Hanneton, Joséphine Buffet, Corinne Fantoni and Lazhar Labiadh/ 2020
Improvement of Creative Thinking Ability of Elementary Teacher Education Students in Utilizing Traditional Games in Social Studies Learning	Hana Sakura Putu Arga, Faridillah Fahmi Nurfurqon, Riga Zahara Nurani/2020
The role of space in sustaining children’s traditional games	Dhini Dewiyanti Tantarto , Dianna Astrid Hertoery/2022

Hasil dan Pembahasan

Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas mencakup proses, seperti pemikiran divergen, dan produk atau hasil (Evans & Jirout, 2023). Kreativitas juga dapat didefinisikan sebagai proses material, mental dan/atau sosial yang mengarah pada produksi ide, pendekatan, dan solusi baru dan berguna. Ini melibatkan pembangkitan dan eksplorasi ide-ide yang dimungkinkan melalui pemikiran eksperimental dan evaluatif (Heard et al., 2023). Untuk definisi yang lebih umum, kreativitas adalah kemampuan berpikir 'di luar kotak' untuk memecahkan masalah dan/atau menghasilkan ide atau produk baru berdasarkan kesesuaiannya (Bullard & Bahar, 2023). Kreativitas tidak datang dengan sendirinya; itu adalah sesuatu yang harus diupayakan untuk diperoleh. Mengembangkan kreativitas melibatkan proses belajar yang harus dijalani serta pemahaman mendalam yang perlu dimiliki sebagai fondasinya. Selain itu, kreativitas juga membutuhkan keinginan atau motivasi yang kuat (Ahmad, 2016). Berpikir kreatif merupakan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.5949

serangkaian langkah yang mendalam dan terstruktur dalam menghadapi dan memahami tantangan atau masalah: (Sitorus et al., 2019).

Pada masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk membina dan meningkatkan kreativitas anak agar menjadi manusia yang kreatif, hal ini sangat diharapkan dimasa yang akan datang (Maharani et al., 2022). Beberapa review yang dilakukan terdapat adanya kesepakatan bahwa, Peningkatan kreativitas pada anak usia dini dapat dioptimalkan melalui kegiatan bermain. Bermain tidak hanya memudahkan proses stimulasi kreativitas anak usia dini, tetapi juga selaras dengan sifat alami mereka. Anak-anak cenderung menggunakan seluruh indera mereka untuk merasakan dan memahami pengalaman baru. Semakin banyak pengetahuan yang mereka peroleh melalui permainan, semakin besar kemungkinan mereka menghasilkan ide-ide kreatif. Dengan demikian, diharapkan melalui bermain, kreativitas anak usia dini akan terus berkembang dan menjadi lebih baik (Hasanah, 2016).

Kreativitas dan Bermain

Smolucha dan Smolucha merangkum empat komponen kunci teori imajinasi kreatif Vygotsky: Pertama, mereka menekankan bahwa imajinasi pada dasarnya adalah proses internalisasi dari permainan anak-anak. Artinya, apa yang pada awalnya diekspresikan melalui aktivitas bermain eksternal oleh anak-anak menjadi aktivitas mental yang internal seiring mereka tumbuh. Kedua, imajinasi dianggap sebagai fungsi mental yang lebih tinggi karena melibatkan proses berpikir yang diarahkan secara sadar. Ini menunjukkan bahwa imajinasi bukan sekadar aktivitas acak atau spontan, tetapi memerlukan fokus dan kontrol kognitif yang signifikan. Ketiga, Smolucha dan Smolucha menguraikan bahwa berpikir kreatif adalah hasil dari kolaborasi antara imajinasi dan pemikiran konseptual.

Keempat, mereka menjelaskan bahwa kreativitas dalam bidang seni dan sains tidak dapat terlepas dari sinergi antara imajinasi dan pemikiran konseptual.Dengan kata lain, pencapaian besar dalam seni dan sains adalah hasil dari penggunaan imajinasi yang dipandu dan diperkuat oleh pemahaman konseptual yang mendalam (Tsai, 2012). Dalam konteks ini, imajinasi tidak hanya menghasilkan ide-ide baru tetapi juga terintegrasi dengan pemikiran logis dan analitis untuk menghasilkan karya kreatif yang substansial dan bermakna. proses terbuka atau heuristik yang merupakan prasyarat kreativitas dapat digambarkan dari sebuah permainan (Nikkola et al., 2022).

Dapat di katakan bahwa permainan memiliki kaitan erat dengan penumbuhan kreativitas karena melalui permainan anak dapat melatih imajinasinya yang dimana hal itu merupakan syarat utama dalam sebuah kreativitas. Dalam penelitian yang dilakukan Xiong et al (2022), anak-anak berusia 3–4 tahun memiliki imajinasi, dan kemampuan yang baik pada saat bermain, hal ini merujuk pada kesimpulan bahwa anak-anak prasekolah yang lebih muda memiliki peningkatan kreativitas yang lebih signifikan daripada anak-anak prasekolah yang lebih tua.

Permainan Tradisional dan Berpikir Kreatif

Kreativitas anak akan berkembang jika mereka memiliki ide-ide baru dan pokok pikiran yang segar. Dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan memperoleh pengetahuan baru serta memperkaya pengalaman mereka melalui berbagai permainan, kreativitas mereka akan semakin terasah. Salah satu permainan tradisional yang menunjukan adanya kreatifitas yaitu grobak sodor dalam penelitian dari Ahmad (2016) mengatakan Gobak sodor, lebih dari sekadar permainan fisik, menyimpan pelajaran berharga tentang kreativitas dan kolaborasi tim. Dalam permainan ini, selain memupuk kebersamaan, kita belajar pentingnya kerja sama yang erat dan strategis antara para penjaga. Setiap penjaga harus berkoordinasi dengan cermat dan kompak untuk memastikan bahwa lawan tidak bisa lolos dari lingkaran pengawasan. Mereka harus saling mendukung, menutup setiap celah dan berpikir kreatif tentang bagaimana menghadang laju lawan agar tetap berada dalam batas

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.5949

yang telah ditentukan. Bagi para penerobos yang mahir, permainan ini mengajarkan nilai ketekunan dan inovasi. Meskipun satu jalur tampak tertutup rapat oleh penjaga, penerobos yang cerdas dan kreatif akan melihat banyak peluang lainnya. Mereka belajar untuk tidak menyerah meski tampaknya semua jalan keluar dijaga ketat. Ketika satu pintu dijaga, mereka harus cepat menyesuaikan strategi dan mencari pintu lain yang mungkin terbuka. Ini adalah pelajaran berharga bahwa dalam menghadapi tantangan, selalu ada lebih dari satu cara untuk mencapai tujuan.

Dalam mendiskusikan sebuah taktik dalam mengikuti permainan menjadi faktor dalam pengembangan kreativitas. Terdapat kode, bahasa yang di buat hanya dapat dimengerti oleh tim sehingga tim lawan tidak mengerti taktik tim dalam memenangkan sebuah permainan (Oboeuf et al., 2020). Selain dari pada strategi dalam permainan tradisional, alat yang dipakai dalam permainan tradisional juga menjadi faktor dalam pengembangan dalam kreativitas alat dipakai sebagai salah satu strategi untuk memenangkan sebuah permainan, dalam penelitian didapatkan bahwa penggunaan alat permainan tradisional sangat berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas anak. Data menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan kreatif anak-anak setelah mereka terlibat dalam permainan ini. Pada tahap Pra-siklus, tingkat kreativitas tercatat sebesar 33%. Setelah pelaksanaan Siklus I, ada peningkatan yang cukup besar, dengan persentase kreativitas mencapai 60%. Kemudian, pada Siklus II, terjadi lonjakan lebih lanjut hingga 83% (Damayanti et al., 2022). Anak dapat mengembangkan kreativitas mereka, terutama saat memilih permainan yang cocok, bisa melibatkan bahan-bahan alami seperti batu atau kerikil, pelepah pisang, daun, ranting pohon, dan berbagai materi lainnya (Tantarto & Hertoery, 2020).

Kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang melalui permainan tradisional. Permainan ini tidak hanya mengasah kemampuan motorik, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara keseluruhan. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi nilai-nilai moral dan keagamaan, kemampuan berbahasa, sosial-emosional, kognitif, serta seni. Permainan tradisional juga memiliki potensi besar untuk mendorong kreativitas anak (Tantarto & Hertoery, 2020).

Agar permainan tradisional dapat secara efektif menstimulasi kreativitas, peran pendidik sangatlah penting. Pendidik yang memahami karakteristik belajar anak-anak dan memiliki kemampuan untuk memodifikasi permainan tradisional menjadi lebih beragam dan menarik sangat diperlukan. Dengan pendekatan yang tepat, permainan tradisional dapat diadaptasi untuk menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan bervariasi, yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan mengembangkan kemampuan anak secara menyeluruh (Siti Nur Hayati & Hibana, 2021). Studi menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pendidikan guru SD (Arga et al., 2020).

Simpulan

Dari berbagai penemuan didalam penelitian di dapatkan bahwa permainan secara efektif menumbuhkan kreativitas terutama dalam berpikir kreatif mulai dari taktik yang di pakai dalam permainan/ strategi yang dapat dipakai dalam memenangkan permainan. Permaianan tradisional menjadi kunci penting karena selain anak dapat belajar mengenai budaya melalui tradisional, dengan pemilihan alat dalam permainan tradisional dapat menjadi faktor penting dalam kreativitas anak. Tentunya semua ini tidak lepas dengan faktor guru sebagai dasar dari penciptaan permainan tradisional yang kreatif. Guru sebagai fasilitator anak dalam pengembangan permainan tradisional agar anak menjadi tertarik dengan permaianan tradisional yang sudah disesuaikan dengan media dan materi pembelajaran yang ada. Dengan adanya pengetahuan akan pentingnya permainan tradisional untuk krativitas anak, materi yang diberikan akan semakin menarik bagi anak dengan tetap mengisi unsur budaya didalamnya, sehingga anak dapat mengenal dan melestarikan budaya melalui materi yang diberikan oleh guru.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.5949

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan artikel ini, khususnya dosen pembimbing dan juga pihak kampus universitas 17 Agustus 1945, Surabaya. Serta kepada pihak Obsesi yang membantu dalam proses publikasi artikel ini.

Daftar Pustaka

Adi, B. S., Irianto, D. P., & Sukarmin, Y. (2021). Teachers' perspectives on motor learning with traditional game approach among early children. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, *41*(1). https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.36843

Ahmad, T. (2016). Membangun Kreativitas melalui permainan Tradisional Jawa. *Magistra*, *7*(1), 1–26.

Arga, H. S. P., Nurfurqon, F. F., & Nurani, R. Z. (2020). Improvement of Creative Thinking Ability of Elementary Teacher Education Students in Utilizing Traditional Games in Social Studies Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, *7*(2), 235–250. https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i2.26347

Bandara, W., & Syed, R. (2023). The Role of Contemporary Pedagogical Technology in ECE: A Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, *6*(1), 99–110.

Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, *116*(March), 105227. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105227

Boonroungrut, C., Saroinsong, W. P., & Thamdee, N. (2022). Research on students in covid-19 pandemic outbreaks: A bibliometric network analysis. *International Journal of Instruction*, *15*(1), 457–472. https://doi.org/10.29333/iji.2022.15126a

Bullard, A. J., & Bahar, A. K. (2023). Common barriers in teaching for creativity in K-12 classrooms: A literature review. *Journal of Creativity*, *33*(1), 100045. https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100045

Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., Astari, T., & Rahayani, S. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Alat Permainan Tradisional dari Pelepah Daun Pisang Siswa Kelas B PAUD Bintang Kartika. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *4*(1), 25. https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1470

Evans, N. S., & Jirout, J. J. (2023). Investigating the relation between curiosity and creativity. *Journal of Creativity*, *33*(1), 100038. https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2022.100038

Garaigordobil, M., & Berrueco, L. (2011). Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children. *The Spanish Journal of Psychology*, *14*(2), 608–618. https://doi.org/10.5209/rev_SJOP.2011.v14.n2.9

Hammershøj, L. G. (2021). Creativity in children as play and humour: Indicators of affective processes of creativity. *Thinking Skills and Creativity*, *39*(November 2020), 1–10. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100784

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 717–733. https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368

Heard, J., Krstic, S., & Richardson, S. (2023). Evidencing creativity in educational settings. *Journal of Creativity*, *33*(1), 100046. https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100046

Heider, K. L. ., & Jalongo, M. R. (2014). *Educating the Young Child Advances in Theory and Research , Implications for Practice*. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-017-9184-7_7

Herawati, S. (2019). Konsep Pendididkan Kreativitas Anak Menurut Nasih Ulwan. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, *7*(1), 87. https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.2877

Maharani, L., Nopriansyah, U., Rahmawati, W., Harjani, H. J., & Nufus, A. S. (2022). Constructive games increase children's creativity. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 76–83. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i1.12713

Nikkola, T., Reunamo, J., & Ruokonen, I. (2022). Children's creative thinking abilities and social orientations in Finnish early childhood education and care. *Early Child Development and Care*, *192*(6), 872–886. https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1813122

Oboeuf, A., Hanneton, S., Buffet, J., Fantoni, C., & Labiadh, L. (2020). Influence of Traditional Sporting Games on the Development of Creative Skills in Team Sports. The Case of Football. *Frontiers in Psychology*, *11*(December), 1–12. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.611803

Regiana, E., Dwiyoga, A., & Prasetya, F. H. (2020). Preservation of Indonesian Culture through Traditional Games Application. *Sisforma*, *7*(1), 28–37. https://doi.org/10.24167/sisforma.v7i1.1422

Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, *12*(1), 29–40. https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813

Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Integrating Local Cultural Values into Early Childhood Education to Promote Character Building. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *23*(7), 84–101. https://doi.org/10.26803/ijlter.23.7.5

Siti Nur Hayati, & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, *5*(2), 298–309. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344

Sitorus, J., Anas, N., & Waruhu, E. (2019). Creative thinking ability and cognitive knowledge: Big Five personality. *REID (Research and Evaluation in Education)*, *5*(2), 85–94. https://doi.org/10.21831/reid.v5i2.22848

Suhono, S., & Sari, Y. A. (2017). Retrofitting Javanese Traditional Games as Indonesia Culture Identity: Providing English Vocabulary. *Jurnal Iqra'*, *2*(1), 213. https://doi.org/10.25217/ji.v2i1.123

Suswandari, M., Siswandari, Sunardi, & Gunarhadi. (2020). Social skills for primary school students: Needs analysis to implement the scientific approach based curriculum. *Journal of Social Studies Education Research*, *11*(1), 153–162.

Tantarto, D. D., & Hertoery, D. A. (2020). The role of space in sustaining children's traditional games. *ARTEKS : Jurnal Teknik Arsitektur*, *5*(3), 359–372. https://doi.org/10.30822/arteks.v5i3.504

Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Fisher, D. (2021). Sundanese Traditional Game 'Bebentengan' (Castle): Development of Learning Method Based On Sundanese Local Wisdom. *European Journal of Educational Research*, *volume-10-*(volume-10-issue-1-january-2021), 199–209. https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.1.199

Tsai, K. C. (2012). Play, Imagination, and Creativity: A Brief Literature Review. *Journal of Education and Learning*, *1*(2). https://doi.org/10.5539/jel.v1n2p15

Vincent-Lancrin, S., González-Sancho, C., Bouckaert, M., de Luca, F., Fernández-Barrerra, M., Jacotin, G., Urgel, J., & Vidal, Q. (2019). *Fostering Students' Creativity and Critical Thinking*. OECD. https://doi.org/10.1787/62212c37-en

Xiong, Z., Liu, Q., & Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. *Computers and Education*, *189*(August). https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578